KEIN GEHEIMNIS IST SICHER.

UNCOVER

Hinweis:
Für allgemeine Begriffe mit unterschiedlichen Geschlechts-Endungen wurde in diesem Dokument zugunsten einer besseren Lesbarkeit die männliche Form bevorzugt. Selbstverständlich sind natürlich die Mitspieler *aller* Geschlechter herzlich eingeladen.

SPIELANLEITUNG

Vorwort

Hallo und herzlich willkommen bei **UNCOVER**. Dieses Spiel ist das Ergebnis der Zusammenführung einiger meiner Interessen: Gesellschaftsspiele, Kommunikation und Kryptographie. Während zum Sieg – wie in fast jedem Spiel – ein Quäntchen Glück notwendig ist, so erfordert dieses Spiel auch ein gewisses Maß von der Fähigkeit verschlüsselte Botschaften zu entziffern. Die Verschlüsselung ist jedoch relativ einfach gehalten und sollte daher auch für weniger begabte Kryptologen keine allzu große Herausforderung darstellen. Und nun wünsche ich ihnen viel Spaß!

-- tom wildzeiss

Spieler

Dieses Spiel erfordert 2-6 Mitspieler. Die Spieler müssen lesen und schreiben können und sollten ein Grundinteresse an Wortspielen und Logikrätseln haben. Es wird ein Mindestalter von 10 Jahren empfohlen.

benötigte Gegenstände

- Spielfiguren / verschiedenfarbige Kegel (1 pro Spieler)
- ein Spielwürfel (sechsseitig)
- einen Bleistift pro Spieler
- ein flaches Gefäß pro Spieler, das als Ablage für Notizblätter dient (z.B. ein Teller)
- ein Spielbogen pro Spieler (Vorlage)
- eine Worttabelle pro Spieler (Vorlage)
- ein Notizbogen pro Spieler (Vorlage)
- zahlreiche Notizblätter mit Platz für jeweils drei Wörter; vorzugsweise Altpapier (durchschnittlich 15 pro Spieler)

Spieldauer

Die geschätzte Spieldauer beträgt etwa eine halbe Stunde pro Mitspieler.

Spielbeginn

1. Die Chance-Karten werden gemischt und mit der Schrift nach unten in die Mitte des Spielfeldes gelegt.
2. Die Spieler würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Haben mehrere Spieler gleichzeitig die höchste Augenzahl, so würfeln die betroffenen Spieler solange, bis der beginnende Spieler feststeht. Dieser stellt seine Spielfigur auf das Feld mit Nummer 1, der nächste Spieler – dem Uhrzeigersinn folgend – stellt seine Figur auf Feld mit Nummer 2, und so weiter. Die Startfelder entsprechen den Startnummern der Spieler.
3. Jeder Mitspieler überlegt sich ein geheimes Passwort, aus dem er seine *Substitutionstabelle* (Erklärung folgt) erstellen will. Je komplexer das Passwort, desto schwieriger ist es zu knacken. Das Passwort wird auf dem Spielbogen notiert.
4. Nun erstellen die Spieler ihre Substitutionstabelle.

An dieser Stelle erfolgt ein Einschub. Die Erklärung des Spielbeginns wird später fortgesetzt.

Substitutionstabelle

Die Substitutionstabelle dient als Übersetzungshilfe zwischen dem normal lesbaren Text (Klartext) und dem unlesbaren, verschlüsselten Text (Schlüsseltext). Im Spielverlauf werden die Spieler versuchen die geheimen Substitutionstabellen der anderen Spieler zu rekonstruieren.

Im Spiel wird das normale Alphabet mit 26 Buchstaben verwendet, Umlaute werden wie folgt umschrieben:

- Ä = AE
- Ö = OE
- Ü = UE
- ß = SS
- Sonderzeichen (Leerzeichen, Bindestriche usw.) werden ignoriert. Bei mehrteiligen Wörtern werden diese ohne Zwischenlücke aneinander gefügt.

Die Substitutionstabelle wird in einem Raster von 13 Spalten und 2 Zeilen untergebracht. Die Tabelle wird wie folgt ausgefüllt. Beachten sie dazu das Beispiel auf der folgenden Seite.

1. Beginnend von links oben wird das gewählte Passwort eingetragen.
2. Die Tabelle wird im Uhrzeigersinn aufgefüllt.
3. Wichtig dabei ist, dass jeder Buchstabe in der Tabelle nur ein einziges Mal vorkommt. Bei jedem weiteren Auftreten wird der Buchstabe übersprungen, und es wird mit dem nächsten Buchstaben fortgesetzt (Doppelregel).
4. Die nach Eintragen des Passworts noch frei bleibenden Felder werden mit dem Alphabet aufgefüllt. Vergessen sie dabei nicht die Doppelregel.



Als Anschauungsbeispiel wollen wir das Passwort *Sandstrand* verwenden.

Passwort SANDSTRAND - nach Anwendung der Doppelregel bleibt: **SANDSTR**~~AND~~

S	A	N	D	T	R	B	C	E	F	G	H	I
Z	Y	X	W	V	U	Q	P	O	M	L	K	J

Im Detail - so wurde mit dem Wort SANDSTRAND aufgefüllt:

- S, A, N und D werden normal eingetragen
- S entfällt wegen der Doppelregel – es ist bereits das zweite S im Wort, weiter mit TR
- A, N und D entfallen wegen der Doppelregel, nun weiter mit dem ABC
- A entfällt wegen der Doppelregel, weiter mit B
- D entfällt wegen der Doppelregel, weiter mit E
- J steht *rechts*, da die Auffüllung im Uhrzeigersinn geschieht
- N entfällt wegen der Doppelregel, weiter mit O
- R, S und T entfallen wegen der Doppelregel, weiter mit U

Verschlüsselung und Entschlüsselung

Die in diesem Spiel verwendete Verschlüsselung ist umkehrbar; das heißt, sie funktioniert in beiden Richtungen gleich. Um ein Klartext-Wort zu verschlüsseln oder ein Schlüsseltext-Wort zu entschlüsseln, wird der jeweilige Buchstabe einfach mit jenem Buchstaben ersetzt, der in der Substitutionstabelle oberhalb oder unterhalb zu finden ist.

Als Anschauungsbeispiel wollen wir das Wort *Baum* verschlüsseln.

Aus der obigen Substitutionstabelle lesen wir ab: B wird zu Q, A=Y, U=R und M=F. Damit wird aus dem Klartext *BAUM* der Schlüsseltext *QYRF*.

Nun wollen wir den verschlüsselten Text *QYRF* entschlüsseln.

Wieder betrachten wir die Substitutionstabelle: Q=B, Y=A, R=U und F=M. Damit wird aus dem Schlüsseltext *QYRF* der Klartext *BAUM*. Wir haben unseren Text erfolgreich verschlüsselt und danach wieder entschlüsselt.

Spielbeginn (Fortsetzung)

3. In der Mittelablage des Spielfeldes finden sich 6 Decks mit unterschiedlichen Wortgruppen.
    1. Wer? (wichtig: unbedingt Einzahl, eventuell mit Artikel)
    2. Woher?
    3. Was wird getan? (grammatikalisch: Wort für die 3.Person)
    4. Wann?
    5. In welcher Stimmung?
    6. Wo? (Achtung: *nicht* „wohin“)

Ein Beispiel zeigt der folgende Satz.

Wortgruppe 1	Wortgruppe 2	Wortgruppe 3	Wortgruppe 4	Wortgruppe 5	Wortgruppe 6
wer?	woher?	was wird getan?	wann?	in welcher Stimmung?	wo?
DER KAISER	**VON CHINA**	**SITZT**	**NACHMITTAGS**	**TRAURIG**	**IM GARTEN.**

Der erste Spieler denkt sich eine beliebige Person zur Wortgruppe 1 aus (in unserem Beispiel *der Kaiser*). Die anderen Spieler dürfen die Wortgruppe nicht kennen. Seine Wahl schreibt der Spieler im Klartext auf seinen Spielbogen. Dann verschlüsselt er die Wortgruppe mit Hilfe seiner Substitutionstabelle und schreibt den daraus entstandenen Schlüsseltext sowie seinen Namen auf die Deckkarte 1 und legt diese in die Mittelablage des Spielfeldes. Der zweite Spieler denkt sich eine beliebige Herkunft zur Wortgruppe 2 aus (in unserem Beispiel *von China*), notiert seine Wahl im Klartext auf seinem Spielbogen und legt den zugehörigen Schlüsseltext in die Mittelablage. Dies geht solange, bis alle 6 Felder der Mittelablage aufgefüllt sind. (Hinweise für Gruppen mit weniger als 6 Mitspieler folgen später.)

Wichtig ist eine Überprüfung, ob das gewählte Wort im Zusammenhang einen Sinn ergibt, da in verschlüsseltem Zustand ein Fehler nicht mehr offensichtlich ist. Ein falsch gewähltes Wort kann den Spielverlauf stören.

Zur Überprüfung ersetzen wir in Gedanken im Beispielsatz einfach die entsprechende Wortgruppe mit unserem eigenen Begriff. Der Satz muss dann immer noch einen grammatikalisch richtigen Sinn ergeben.

Richtiges Beispiel: *spaziert* für Wortgruppe 3. Der Kontrollsatz lautet dann: Der Kaiser von China spaziert nachmittags traurig im Garten. Dieser Satz klingt korrekt, also können wir *spaziert* verwenden.

Falsches Beispiel: *spazieren* für Wortgruppe 3. Der Kontrollsatz lautet dann: Der Kaiser von China spazieren nachmittags traurig im Garten. Dieser Satz ist fehlerhaft, also können wir *spazieren* nicht verwenden.

Richtiges Beispiel: *aus dem Orient* für Wortgruppe 2. Der Kontrollsatz lautet: Der Kaiser aus dem Orient sitzt nachmittags traurig im Garten. Dieser Satz klingt korrekt, also können wir *aus dem Orient* verwenden.

Bei 5 Spielern bleibt die Wortgruppe 6 unverschlüsselt. Der Klartext lautet *im Garten*, er muss nicht entschlüsselt werden.

Bei 4 Spielern bleiben die Wortgruppen 5 und 6 unverschlüsselt. Die Klartexte lauten *traurig* und *im Garten*, sie müssen nicht entschlüsselt werden.

Bei 3 Spielern belegt jeder Spieler jeweils zwei Wortgruppen (1 und 4; 2 und 5; 3 und 6)

Bei 2 Spielern belegen beide Spieler jeweils drei Wortgruppen (1,3 und 5; 2,4 und 6).

4. optional:

   Die Spieler, die zum ersten Mal mitspielen, wollen vielleicht zur Übung drei beliebige Wörter verschlüsseln und danach zur Kontrolle wieder entschlüsseln, um ein besseres Gefühl für die Methodik zu bekommen.

5. Der erste Spieler beginnt mit seinem Spielzug.
6. Als Nächster ist danach jener Spieler an der Reihe, der links von ihm sitzt (Uhrzeigersinn).

Spielzug

Der Spieler würfelt und rückt je nach Augenzahl um die entsprechende Anzahl von Feldern vor. Es gibt mehrere Arten von Spielfeldern:

- weiße Felder (Wortfelder): wenn ein Spieler hier landet können folgende Situationen möglich sein.
  - Der Spieler steht als einziger auf dem Feld. Er liest das Wort ab, das auf seinem Feld steht und verschlüsselt es mit seiner Substitutionstabelle und notiert auf einem Notizblatt: Klartext, Schlüsseltext und seinen Namen. Das Notizblatt legt er so, dass keiner der anderen Spieler die Notiz sehen kann, in seine Wortablage (z.B. Teller). Dort können andere Spieler sie später durch Würfelglück einsehen. Nach dem Ablegen hakt der Spieler das Wort in seiner Worttabelle ab (Spalte *x*), da er es nur einmal pro Spielverlauf verschlüsseln muss, wenn er *alleine* auf dem weißen Feld landet (Erklärung folgt). Landet er später wieder auf dem selben Feld, so braucht er das Wort nicht mehr erneut abzulegen. Der Spielzug ist mit dem Ablegen beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
  - Der Spieler steht mit einem weiteren Spieler auf dem Feld. Beide Spieler lesen nun das Wort ab, das auf dem Feld steht und verschlüsseln es anhand der jeweils eigenen Substitutionstabelle – unabhängig davon, ob das Wort in der Worttabelle abgehakt ist, oder nicht. Auf ein Notizblatt schreiben sie: Klartext, Schlüsseltext und den eigenen Namen. Das Notizblatt übergeben sie dem anderen Spieler so, dass die nicht betroffenen Spieler den Inhalt nicht lesen können. Die Spieler ergänzen ihre Spielbögen entsprechend, danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
  - Der Spieler steht mit *mehreren* Spielern gleichzeitig auf dem Feld. Er tauscht die oben beschriebenen Informationen mit jenem Spieler aus, der vor ihm als letzter das Feld betreten hat. Das ist jener der in Frage kommenden Spieler, der ihm rechts am nächsten sitzt (gegen den Uhrzeigersinn).

- rote Felder (?): wenn ein Spieler hier landet, so zieht er ein Notizblatt aus der Wortablage jenes Spielers, dessen Startnummer der eben gewürfelten Augenzahl entspricht, und notiert sich die Informationen, ohne dass die anderen Spieler den Inhalt sehen können. Das gezogene Notizblatt wird aus dem Spiel genommen. Wenn mehrere Spieler auf dem selben roten Feld landen, so hat dies keine Auswirkungen.

  Wenn ein Spieler eine Startnummer gewürfelt hat, die im Spiel entweder nicht vorkommt, oder aber er selbst diese Startnummer hat, so geht er leer aus.

  Wenn die entsprechende Wortablage leer ist, so schreibt der Spieler, der zum Ziehen aus der Wortablage an der Reihe war, seinen Namen auf ein Notizblatt und legt dieses mit der Schrift nach oben in die betreffende Wortablage (Joker). Wenn dort bereits ein Joker liegt, so wird der nächste zusätzlich mit „2“ beschriftet, und so weiter. Wenn später ein neues Wort hinzugefügt wird, so erhält dieses jener Spieler, dessen Joker in der Wortablage liegt. Liegen dort mehrere Joker, so erhält der Spieler mit dem *ältesten* Joker dieses Wort. Der Joker des Spielers wird beim Einlösen aus der Wortablage entfernt.

  Wenn in einer Wortablage bereits *fünf* Joker liegen, so nimmt der betroffene Spieler stattdessen eine Chance-Karte. Ein Verzicht auf die Karte ist nicht möglich.

- blaue Felder (1-6): wenn ein Spieler hier landet, können folgende Situationen möglich sein.

  - es handelt sich um das eigene Startfeld des Spielers. Der betroffene Spieler setzt seine Spielfigur auf ein beliebiges anderes Spielfeld seiner Wahl und setzt dort seinen Spielzug so fort, als wäre er durch Würfelglück auf jenem Feld gelandet (Sprung). Der Spieler muss sein eigenes blaues Feld jedoch zwingend verlassen.

  - es handelt sich um das Startfeld eines anderen Spielers. Der eben hier gelandete Spieler muss sich nun entscheiden:

    - Entweder: er darf die Wortgruppe mit der entsprechenden Nummer in der Mittelablage einsehen und die Information auf seinem Spielbogen notieren. Die anderen Spieler dürfen den Inhalt der Wortgruppe dabei nicht erfahren. Wenn der Spieler mit seinen Notizen fertig ist, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn mehrere Spieler auf dem selben blauen Feld landen, so hat dies keine Auswirkungen. Solange es sich nicht um das eigene Startfeld handelt, bleibt der Spieler auf dem blauen Feld stehen, bis er in der nächsten Runde erneut am Zug ist.

    - Oder: er zieht, abhängig von der gewürfelten Augenzahl, ein Notizblatt aus der Wortablage eines anderen Spielers, so wie bei den roten Feldern beschrieben. Auch in diesem Fall bleibt der Spieler bis zur nächsten Runde auf dem blauen Feld stehen.

- gelbe Felder (Chance): wenn ein Spieler hier landet, so zieht er eine Chance-Karte. Auf dieser Karte sind die jeweiligen Details zu finden. Der Spieler liest den Inhalt der Chance-Karte laut vor. Ein Verzicht auf die Karte ist nicht möglich. Die Karte wird abschließend mit der Schrift nach oben außerhalb des Spielfeldes abgelegt. Ist der Stapel mit den Chance-Karten leer, so werden die abgelegten Karten neu gemischt und werden als neuer Stapel in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Wenn mehrere Spieler auf dem selben gelben Feld landen, so hat dies keine Auswirkungen.

Spielziel

- Der Spielverlauf sieht vor die Substitutionstabellen der Mitspieler möglichst vollständig zu rekonstruieren, um so die verschlüsselte Botschaft in den Wortgruppen der Mittelablage entschlüsseln zu können.
- Das Spielziel ist es, die verschlüsselte Botschaft in der Mittelablage vollständig im Klartext wiedergeben zu können.

Spielende

Jener Spieler, dem es beim *Überqueren* des *eigenen* Startfeldes gelingt die verschlüsselte Botschaft in der Mittelablage vollständig wiederzugeben, hat das Spiel gewonnen. Es spielt dabei keine Rolle, ob er den Text zur Gänze entschlüsselt hat oder Teile davon durch Raten vervollständigt hat. Der Spieler spricht die Auflösung laut aus. Da jeder der anderen Spieler einen Teil der Lösung kennt – zumindest jenen, den er sich selbst ausgedacht hat – ist eine Überprüfung einfach: wenn niemand der Lösung widerspricht, steht der Sieger fest.

Folgende Situationen gelten *nicht* als Überqueren:

- Ein Spieler zieht eine Chance-Karte, durch welche er seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld setzen darf.
- Ein Spieler landet punktgenau auf dem eigenen Startfeld. In diesem Fall muss er es leider durch einen Sprung verlassen, ohne die Auflösung präsentieren zu dürfen.

Falls der Spieler jedoch eine falsche Lösung präsentiert, so läuft das Spiel weiter, indem der betroffene Spieler nun seinen Spielzug mit jenem Feld fortsetzt, auf dem er gelandet ist.

Der zweite Lösungsversuch – egal welcher Spieler diesen wagt – ist jedoch schwieriger. Zusätzlich zum verschlüsselten Satz müssen nun auch die Passwörter jener Spieler ermittelt werden, deren Wortgruppe beim ersten Lösungsversuch falsch präsentiert wurden.

Wenn einem Spieler ein Verschlüsselungsfehler nachgewiesen werden kann, durch den ein anderer Spieler einen Nachteil erlitten hat, so kann jener Spieler, der den Fehler begangen hat, nicht als Sieger anerkannt werden, solange der geschädigte Spieler dies nicht akzeptiert. Im Zweifelsfall gilt der Spielstand dann als unentschieden.

Worttabelle

Da manche Wörter im Spielverlauf möglicherweise mehrfach verschlüsselt werden müssen, so können die Spieler den Schlüsseltext ihrer Wörter in ihre Worttabelle eintragen. Routinierte Spieler werden dies zwischendurch im Spielverlauf erledigen, Anfängern sei empfohlen zur Übung die Worttabelle bereits bei Spielbeginn vollständig auszufüllen.

Die Worttabelle ist natürlich abhängig von der Substitutionstabelle. Wenn sich diese ändert – etwa durch Ziehen einer Chance-Karte - so muss auch eine neue Worttabelle angelegt werden.

Notizbogen

Der Notizbogen dient nur als Notizblock für eingehende Schlüsseltext-Klartext-Paare, um später Denkfehler bei falschen Lösungsversuchen leichter nachvollziehen zu können. Die aus den Kombinationen ablesbaren einzelnen Buchstabenpaare sind jedoch unverzüglich im Spielbogen zu notieren, da dieser unter Umständen von anderen Spielern eingesehen werden darf – z.B. durch Ziehen einer Chance-Karte.

Nutzungserlaubnis und Bedingungen

Selbstverständlich dürfen sie diese Version von **UNCOVER** (dieses Spiel) zu aller erst einmal spielen. Davon aber abgesehen gilt Folgendes.

Sie dürfen:

- das Spiel *einzeln* anderen Personen zugänglich machen, solange ihnen diese Personen persönlich bekannt sind und alle Dateien vollständig sind (z.B. per e-Mail an einen Freund senden)
- auf das Spiel durch Web-Links zu http://www.darkbook.at/ aufmerksam machen

Sie dürfen ***nicht***:

- das Spiel gleichzeitig mehreren Personen zugänglich machen, insbesondere nicht durch
  - Foren
  - Tauschbörsen, Chat-Software oder Filesharing-Programme
  - Websites, FTP-Server oder andere Server
  - e-Mail an mehrere Empfänger, die sie nicht kennen
  - automatisierte e-Mail (z.B. File-on-Demand, Autoreply oder Polling)
- das Spiel oder dessen Dateien auf einem Server speichern oder in einem freigegebenen Ordner ablegen
- das Spiel oder dessen Dateien in irgendeiner Form kommerziell vertreiben oder verwenden
- eine abgeänderte Version des Spiels oder dessen Dateien weitergeben oder anderen Personen zugänglich machen
- das Spiel oder dessen Dateien in unvollständigem Zustand anderen Personen zugänglich machen (gilt auch für Screenshots)

Einerseits ist zwar eine weite Verbreitung für mich wünschenswert, andererseits möchte ich aber verhindern, dass die Dateien an mehreren Punkten in der Öffentlichkeit auftauchen. Dadurch werden Verbesserungen des Spiels schwieriger. Und andererseits möchte ich auch die Kontrolle über die Verbreitung nicht gänzlich aus der Hand geben. Sollten sie einen speziellen Vorschlag dazu haben, dann schreiben sie mir bitte trotzdem – vielleicht finden wir eine Lösung.

Credits

Idee und Design:

Thomas Wildzeiss

Verbesserungsvorschläge (post-alpha):

Wilma Gressl

Elias Gressl

Heribert Gressl

Testspieler:

Christina Petzwinkler

Claudia Flor

Wilma Gressl

Christian Schefberger

Elias Gressl

Heribert Gressl

Michael Flor

Danke an alle Beteiligten!